Supplemento a
Amiga Mia n. 5
Lire 15.000
SURF • SKATE
FREESBY • PALLEGGIO • BMX
DISK per
AMIGA
500, 1000,
e 2000
AMIGA
ESTATE
GRUPPO LOGICA 2000

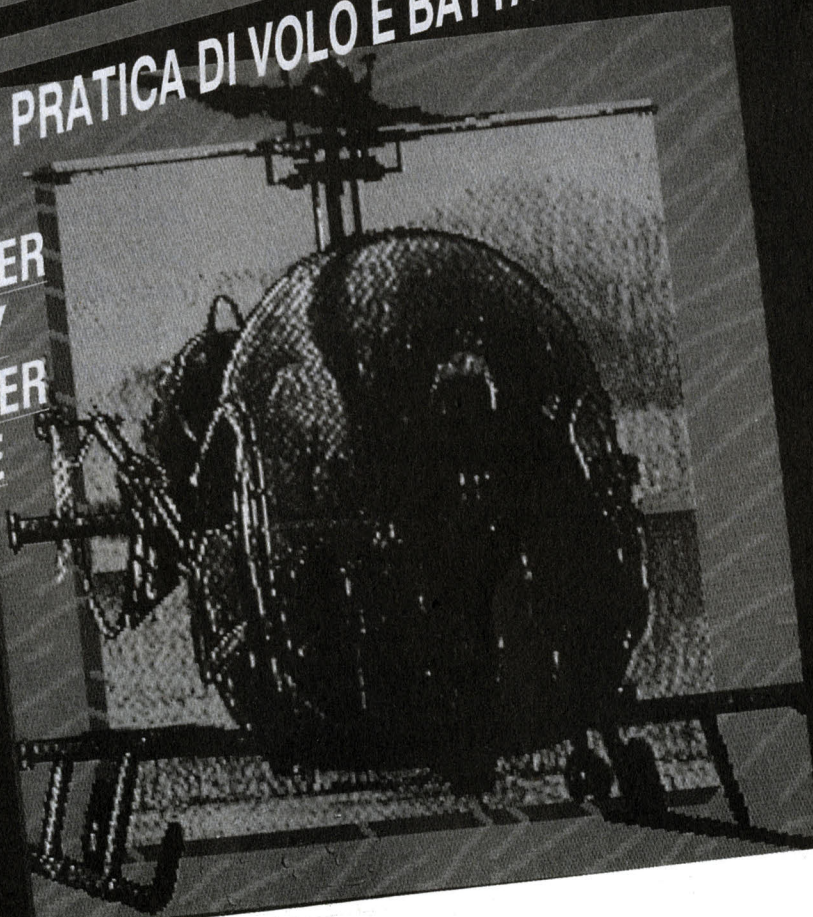
Supplemento a:
Amiga Mia n.5
Anno 1989
Mensile di cultura informatica e attualità
Edizioni
Gruppo Logica 2000 srl
Via Francesco Sforza 14
20122 Milano
Reg. in corso presso il Tribunale di Milano.
Distribuzione:
Marco A&G S.p.A.
via Fortezza 27
Milano.
Stampa:
Aligraf - Milano
Direttore responsabile:
Antonio Lucarella
Hanno collaborato:
V. Ripa
G. Quattrini
S. Currò
G. Rossi
E. Campanozzi
Ufficio Tecnico:
tel. (02) 3314868

EDITORIALE

Estate, tempo di giochi all'aperto.
Purtroppo, non è ancora stato inventato l'Amiga portatile e quindi i giochi proposti nel disco allegato in omaggio alla rivista sono all'aperto soltanto dal punto di vista elettronico.
Questo però non dovrebbe scoraggiarvi poiché questa raccolta di giochi californiani, cioè di sport ideati ed inventati nello stato più pazzo d'America, è il massimo in circolazione per Amiga.
La simulazione dei giochi e la grafica con cui sono raffigurati sono di alto livello e sfruttano al massimo le capacità del computer Commodore.
I giochi contenuti nel dischetto sono ben cinque e tutti divertentissimi.
Si comincia con il palleggio, un gioco d'abilità in cui bisogna palleggiare con perizia e fantasia una pallina di pezza riempita di sabbia.
Il secondo gioco è un "classico" delle spiagge californiane, il surf, di cui hanno parlato tantissimi film hollywoodiani.
Vi ricordate di "Un mercoledì da leoni"? Bene, ora potete emulare le acrobazie dei suoi protagonisti.
Con BMX potete far vedere la vostra abilità alla guida di una bicicletta da cross lungo un percorso irto di ostacoli apparentemente insormontabili.
Il gioco freesby, cioè del "disco volante" che è ormai di casa anche nelle spiagge e nei parchi italiani è l'oggetto di un altro divertentissimo gioco, nel quale dovrete lanciare il più lontano possibile e prendere con altrettanta abilità un freesby.
Infine, in skate dovete eseguire delle evoluzioni spericolate su una vasca a semicerchio con uno skateboard: più californiano di così!
Insomma, non possiamo regolarvi la California, ma ci siamo andati vicini.

ISTRUZIONI GENERALI

Questo disco contiene una raccolta di programmi di Amiga Estate.
Per caricare i programmi procedete in questo modo:

1) Accendere Amiga.
2) I possessori di Amiga 1000 devono inserire il kickstart.
3) Quando la macchina chiede il workbench inserire nello stesso drive il dischetto di AMIGA MIA.
4) **MOLTO IMPORTANTE:** durante il caricamento verrà richiesto di disabilitare eventuali espansioni di memoria e drives esterni (premendo il tasto sinistro del mouse quando richiesto).

AMIGA ESTATE

Il gioco di questo mese è ambientato nelle assolate spiagge della mitica California.
Per cominciare il gioco bisogna inserire il dischetto dopo aver caricato come al solito il Kickstart.
In automatico vi comparirà un menù che vi permetterà la scelta tra le possibilità offerte dal gioco stesso.
Una avvertenza è necessaria: nel caso possediate il sistema con due dischi, dovete obbligatoriamente disattivare il secondo drive, scollegandolo prima dell'accensione della macchina, pena l'impossibilità di far funzionare il gioco che va in "Guru meditation".
È necessario l'uso del joystick.

PALLEGGIO

È molto difficile sapere chi ha inventato il gioco del calcio dato che già i conquistadores spagnoli trovarono in America degli Indiani che giocavano a palla (per di più con palle di gomma), ma anche, prima di loro, i Greci e i Romani nonché gli Egizi e gli Assiro-Babilonesi giocavano con la palla!
Chiunque sia stato l'inventore, il calcio come sport moderno nacque in Inghilterra ed è certo che oggi il calcio è uno tra gli sport più popolari in Europa.
Chi lo ha praticato anche a livello amatoriale o chi ha visto magari solo in televisione qualche allenamento di giocatori saprà cosa vuole dire "palleggiare", cioé fare in modo che il pallone faccia più rimbalzi possibile sul proprio piede, coscia, petto o testa prima che rimbalzi per terra.
Ora immaginatevi di essere su una assolatissima spiaggia piena di belle ragazze: come fare per attirare la loro attenzione?
Potreste ad esempio incominciare a spogliarvi per mostrare il vostro possente fisico (per chi ne è provvisto) oppure potreste provare ad inseguirle (e se non fossero sole, ma accompagnate da un giovane ragazzo californiano alto 2 metri che fa pugilato?).
Occorre trovare un modo di attirare la loro attenzione in maniera molto più divertente e sicura (senza inimicarsi troppo l'eventuale solito giovane accompagnatore di 2 metri).
Ecco allora che le vostre origini italiane vi vengono in aiuto: potreste mettervi in boxer, tirare fuori un pallone da calcio ed incominciare a palleggiare spacciandovi per Paolo Rossi in vacanza.
Questa potrebbe essere una ottima idea per conoscere qualche bellezza del luogo, a meno che voi non facciate parte di quei 4 italiani che non sono capaci di palleggiare con un pallone: fareste una bruttissima figura e quel che è peggio potreste fare veramente arrabbiare il solito giovane californiano di 2 metri che vi sta guardando con occhio molto critico.
Se poi non avete la possibilità di andare in viaggio in California per esibire al gentile pubblico femminile le vostre fantastiche doti, di calciatore, AMIGA ESTATE vi dà la possibilità di esibirvi all'interno del vostro monitor usando il joystick per muovere i vostri piedi e addirittura per saltare.

Quello che potete usare per palleggiare non è un vero e proprio pallone da calcio ma in realtà è una piccola palla morbida che ha lo stesso scopo del pallone da calcio.
Lo scenario del gioco è quello di una spiaggia in cui al centro si trova un piccolo ragazzo con delle scarpe bianche che potete muovere con il joystick in questo modo: spostando il joystick verso sinistra il calciatore si muove verso sinistra e spostandolo verso destra lo si muove verso destra.
Per muovere i piedi occorre muovere il vostro joystick in questo modo: con il tasto premuto e spostandosi verso destra si ottiene un colpo di tacco esterno verso destra e analogamente verso sinistra, mentre per un colpo normale verso l'alto si usa il tasto con il joystick tirato verso sé stessi.
La palla va colpita appena prima che arrivi sul piede e fate attenzione che essa si trovi esattamente sopra il piede con cui volete calciare.
Il nostro consiglio è quello di utilizzare frequentemente il calcio esterno (destro o sinistro) nel caso in cui siate distanti dal punto in cui volete colpire la palla e quindi ci vorrebbe troppo tempo per spostarsi lateralmente per raggiungere il punto voluto.
Avrete a disposizione 3 palline e il punteggio che avrete totalizzato sarà proporzionale al numero di palleggi che avrete compiuto e al tipo di colpo che avete fatto.
Il programma fornisce addirittura il punteggio del giocatore relativo ad ogni colpo diverso dato alla palla.
Il punteggio è riportato qui di seguito.

PALLEGGIO CLASS.

- 5 IN UN COLPO
- MEZ. TACCO
- TACCO
- TACCO OLEY
- SCARPATA
- DOPPIO ARCO
- DODA
- REVERSE DODA
- JESTER
- PAZZO DEAN
- HEAD BANGER

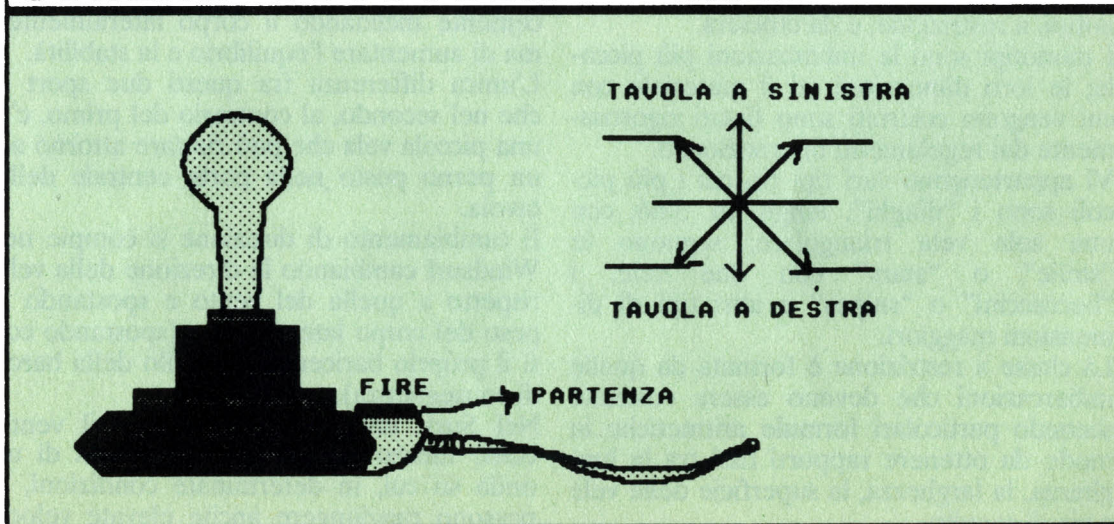
Come potrete notare il significato di questi punteggi è alquanto oscuro o comunque molto tecnico. Ciò che veramente conta è ovviamente il fatto che più palleggi si fanno più il punteggio sale.
Non resta che augurarvi buon divertimento e attenzione a non fare brutte figure: il ragazzone californiano è sempre in agguato per fare degli apprezzamenti sul vostro stile di palleggio.

IN EDICOLA

AMIGA
Anno 2
Numero 4
Lire 15.000
MIA
DISK per AMIGA 500, 1000, e 2000
SIMULATORE DI VOLO
TEORIA E PRATICA CON CESSNA RG TURBO E LEARJET 25G
GRUPPO LOGICA 2000

SURF

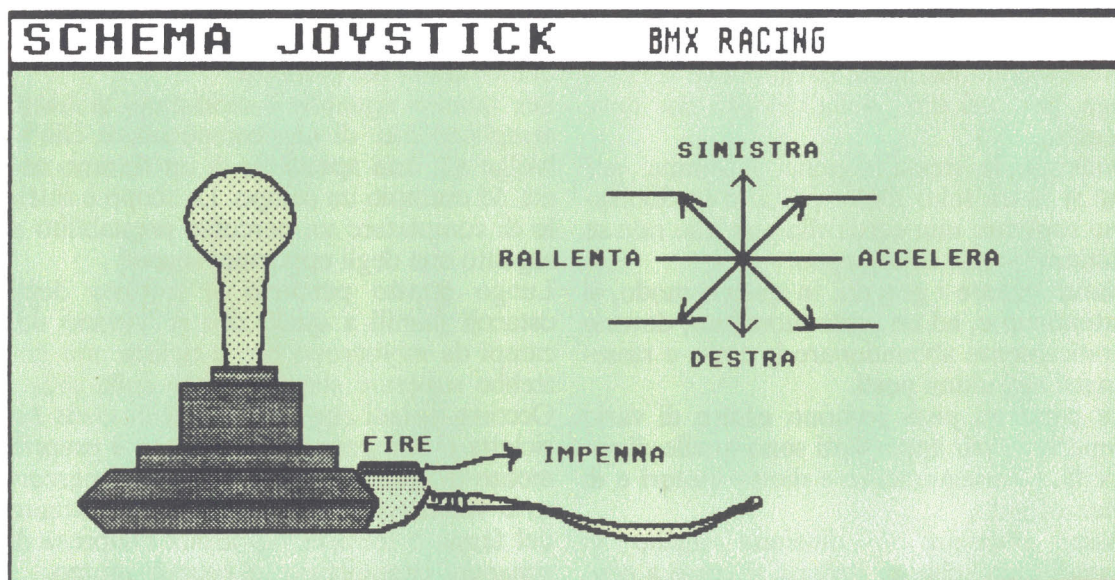
Una cosa che sicuramente farebbe gola a chiunque si trovasse su delle coste come quelle californiane sarebbe quella di prendere una barca a vela ed incominciare a navigare verso il largo.
Quello della vela è infatti uno sport antichissimo che nacque in un paese molto lontano dall' America: l'Olanda.
E' proprio in Olanda nel secolo XVII, quando cioé questa nazione era la prima potenza marinara europea, che i ricchi commercianti e armatori olandesi si fecero costruire navi da diporto, piccole o grandi, e le chiamarono "yacht".
Certo è però che la prima gara di navi a vela dei tempi moderni avvenne in Inghilterra nel 1661, tra uno "yacht" del re Carlo II ed uno del Duca di York, che riportò la vittoria.
Lo "yacht" vittorioso presentava una interessante novità: la sua zavorra, invece di consistere, come al solito, in un carico di pietre, era rappresentata da una serie di blocchi di piombo fissati sotto la chiglia ; in tal modo, con un peso minore, si ottenevano eguali risultati di stabilità.
Durante il Settecento, lo sport della vela si diffuse molto nelle classi ricche inglesi e sorse, tra molti altri, lo "Yacht Club" che, nel 1833, divenne il "Royal Yacht Squadron".
In Italia, nel 1879, veniva fondato il "Reale Yacht Club Italiano".
Oggi i vari tipi di imbarcazioni a vela da regata sono divisi in tre classi principali: monotipi, a restrizione, e da crociera.
I monotipi sono le imbarcazioni più piccole; le loro dimensioni ed il materiale con cui vengono costruiti sono fissati rigorosamente dai regolamenti internazionali.
Vi appartengono vari tipi fra cui i più piccoli sono i "dinghi", lunghi m. 3.66, con una sola vela triangolare; seguono le "stelle" o "stars" con due vele, i "beccaccini" o "snipes" e altri tipi di dimensioni maggiori.
La classe a restrizione è formata da quelle imbarcazioni che devono essere costruite secondo particolari formule aritmetiche in modo da ottenere rapporti fissi tra la lunghezza, la larghezza, la superficie delle vele e via di seguito.
Le varie formule costituiscono la base di altrettante "serie " di tipi di varie forme e dimensioni, così che queste imbarcazioni si chiamano anche "di serie".
Le imbarcazioni da crociera, infine, sono praticamente quelle che sono state costruite con misure non contemplate dai regolamenti internazionali e non possono quindi essere comprese nelle prime due classi.
Si noti poi che gli stessi tipi possono appartenere a tutte e tre queste classi, e in particolare alle prime due, a seconda delle misure adottate.
Il tipo classico di imbarcazione da diporto è il "cutter", parola che significa "fenditore" (di onde), il quale di norma ha un solo albero, con una grande randa, o vela maggiore, uno o più fiocchi, o vele triangolari anteriori, e, talora, alcune vele minori.
La zavorra, nei tipi più veloci, ha la forma di una lama posta verticalmente, nel verso dello scafo, al centro dell'imbarcazione, sotto la chiglia, e spesso è mobile ossia può essere alzata o abbassata a seconda della necessità.
Sono poi nate ultimamente delle specialità un po' anomale rispetto alla vela tradizionale: parliamo ad esempio del surf e del windsurf.
Entrambi questi sport hanno come "attrezzo" una tavola di materiale plastico (o di speciali resine) con un piccolo timone posto sotto lo scafo, chiamato deriva, che ha lo scopo non di fare cambiare direzione alla tavola (questo effetto si ottiene semplicemente inclinando il corpo lateralmente) ma di aumentare l'equilibrio e la stabilità.
L'unica differenza fra questi due sport è che nel secondo, al contrario del primo, c'è una piccola vela che può ruotare attorno ad un perno posto nella parte centrale della tavola.
Il cambiamento di direzione si compie nel Windsurf cambiando la direzione della vela rispetto a quella del vento e spostando il peso del corpo lateralmente (spostando così il próprio baricentro e quello della barca di conseguenza).
Nel Surf, invece, non si sfrutta il vento come mezzo di spinta ma la cresta di un onda su cui, in determinate condizioni, si possono raggiungere anche elevate veloci-

tà.
Per raggiungere la cresta dell'onda si usa coricarsi sulla tavola e "nuotare" con le braccia verso il largo fino a quando non arriva una grossa onda che con la sua portanza comincia a fare muovere il surfista che, raggiunta una certa velocità, può cominciare ad alzarsi in piedi sulla tavola ed a questo punto incomincia l'impresa più difficile: stare in equilibrio il più possibile.
Supponiamo ora che vi troviate ancora in California e che dobbiate cercare un modo nuovo per attirare la attenzione delle giovani ragazze che prendono il sole sulla spiaggia.
Stavolta non avete a disposizione la palla per palleggiare ma semplicemente una tavola da surf con cui potete andare al largo a cercare le onde migliori per correre un po' sulla superficie del mare.
Decidete allora di partire armati di boxer a fiorelloni, di fascia per i capelli color verde fosforescente (abbigliamento tipico californiano, per cui potrete tranquillamente immedesimarvi con la gente del luogo) e di una tavolona arcobaleno da surf (attenzione sempre a non incontrare il solito ragazzone californiano che potrebbe morire di invidia vedendovi così).
Vi immergete allora nell'acqua, vi coricate sulla tavola e cominciate a nuotare con le braccia per portarvi al largo ed aspettare l'onda giusta da cavalcare.
Quando l'avrete trovata allora potrete finalmente cominciare ad alzarvi sulla tavola e lasciarvi trasportare dalla cresta dell'onda che gentilmente vi porterà dove vorrete (a patto che riusciate a stare in piedi tra altri surfisti, ostacoli sul percorso e addirittura piccoli squaletti che potrebbero guastarvi e, se vi va male, farvi le feste).
Ecco quello che potreste fare per attirare l'attenzione delle donne! Qualcuno potrà obbiettare che forse non ne vale la pena o che il modo che noi vi proponiamo sia un tantino originale. Se pensate questo allora forse vi conviene starvene a casa vostra oppure trovare altri metodi per conoscere.....
Oppure se non volete rinunciare alle brezza del surf potrete sempre sedervi sulla vostra poltrona, acccendere il vostro AMIGA e cominciare a giocare con SURF.
SURF è infatti uno dei 5 giochi che AMIGA ESTATE vi offre e che potrete sfruttare per cimentarvi con il surf.
Il gioco consiste nel pilotare un piccolo omino inizialmente coricato sulla tavola che dovrà trovare il modo di alzarsi e di schivare dei piccoli ostacoli che trova lungo il suo cammino.
Scopo del gioco è quello di rimanere sulla tavola più tempo possibile per incrementare il proprio punteggio.
Il movimento dell'omino verrà ovviamente comandato dal vostro joystick che quando sarà tirato verso il basso farà in modo che la tavola si inclini un po' in basso con l'effetto che essa prenderà velocità (oltre a quello di vedere effettivamente la tavola più in basso sullo schermo di quando siete partiti).

Vi consigliamo subito di non tirare troppo la tavola verso il basso (cioé il joystick verso di voi) perché in questo modo il piccolo omino sulla tavola perderebbe l'equilibrio e farebbe un bel bagno in mezzo al mare e... agli squali.
Attenzione a rimanere al centro della scia dell'onda per evitare che la tavola si impunti troppo verso il basso oppure venga travolta dall'onda con l'effetto di fare cadere l'omino nell'acqua e perdere ovviamente una possibilità di fare dei punti.
Vi preghiamo inoltre di fare attenzione ad eventuali ostacoli che potreste trovarvi di fronte lungo il percorso: in questo caso è necessario evitarli spostando la leva del joystick in alto o in basso quel tanto che basta per evitare la collisione.

BMX

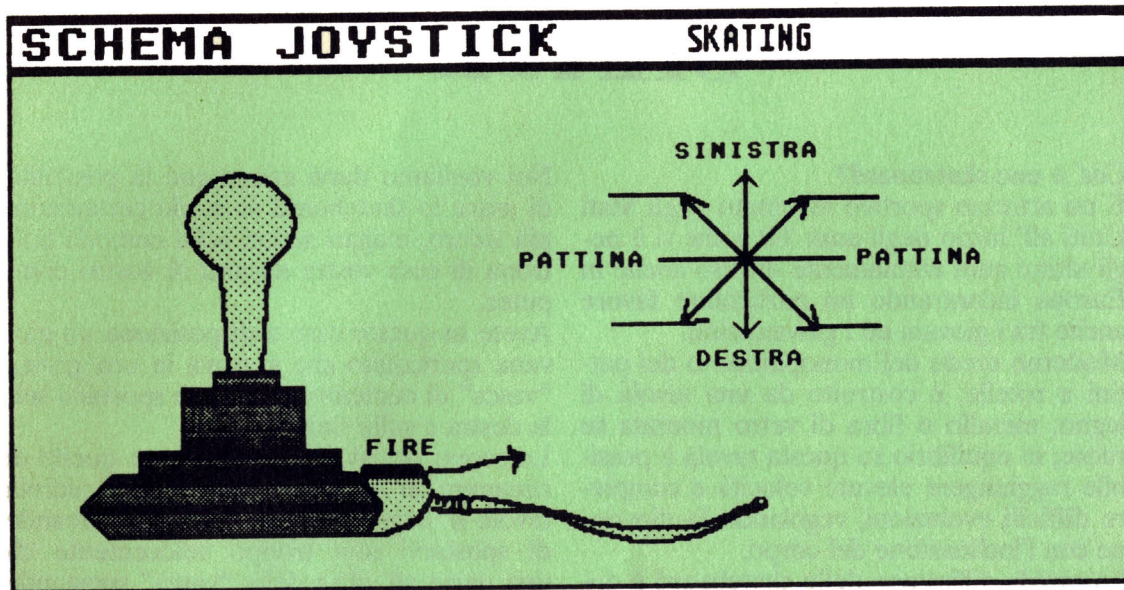
Il ciclismo, inteso come sport agonistico, nacque nella seconda metà del secolo scorso.
Allora questo sport era praticato da pochi appassionati che usavano il biciclo (una grande ruota anteriore ed una piccina, posteriore). Poi, prima a Parigi poi in Inghilterra, le prime corse presero forma e sostanza, perdeva magari il suo carattere di spensierata improvvisazione, cercava e trovava le leggi che dovevano incanalarne l'esistenza, portandolo a fare breccia nel favore popolare.
Ben presto si svilupparono su rami paralleli le corse su strada e su pista. L'attività su strada si divideva grosso modo in corse di linea, corse a cronometro e corse a tappe.
L' attività su pista vedeva invece lo svolgimento di prove di velocità, d'inseguimento e dietro motori.
Il nuovo sport si sbrigò ad avere fortuna, il ciclismo era destinato alla conquista delle grandi masse.
Su pista la folla ammirava a fiato sospeso il guizzo degli sprinter, impegnati in velocissime volate; lungo le strade le schiere di appassionati che diventavano sempre più folte scoprivano il "personaggio".
Allora i raduni di partenze avvenivano di tarda sera e si partiva nel cuore della notte, alla luce incerta e fumosa delle torce.
Le biciclette pesavano trenta chili almeno, i ciclisti si lanciavano all'avventura su tracciati quasi sempre conosciuti alla bell'e meglio, si tuffavano in polveroni fantasmagorici.
Diventavano gli eroi della immaginazione semplice ma fertile del popolo.
Molti corridori scendevano in campo senza alcun aiuto e, come rifornimento, si portavano legato alla sella un pacchettino con generose pagnotte ripiene di salame campagnolo ed una bottiglia di vino schietto. Altri, invece, vennero subito organizzati in squadre, ciascuna squadra creata e sorretta da una fabbrica di biciclette.
Ogni squadra aveva al seguito della corsa una macchina e la macchina, denominata l' ammiraglia, portava a bordo tecnici e meccanici nel tentativo di rendere più regolare e meno drammatica l'avventura.
Il ciclismo si organizzò a poco a poco nel volgere di poche stagioni e, mentre l'attività di pista perdeva un po' del suo interesse, l' attività su strada registrava un successo dietro l'altro, concorrendo alla creazione di un mondo particolare, sempre più ricco di un gran numero di elementi.
I ciclisti, pur continuando a rimanere autentici personaggi, non erano più abbandonati a se stessi.
Il ciclismo moderno li curava ormai con particolari attenzioni e l'"isolato" che agli albori del '900 si presentava al via come se fosse l'immagine del diseredato, s'avviava a trasformarsi in uno degli sportivi meglio attrezzati (e con i più lauti stipendi).
Il giovane ciclista di oggi è un atleta che ha cominciato da ragazzo, qualche sgambata insieme con i compagni. Il ragazzo entra poi in una società, diventa esordiente. Se i risultati sono soddisfacenti continua la carriera. La squadra si raduna al principio di gennaio o alla fine di febbraio per un periodo di allenamento collegiale che si svolge in genere in luoghi dove la temperatura sia meno rigida possibile.
Un piccolo esercito scorta e vigila sull'atleta: c'è, oltre al medico, un direttore tecnico, uno sportivo, massaggiatori e meccanici. Ed il piccolo esercito aumenta il ritmo del lavoro come inizia la stagione agonistica: se il corridore suda e pedala il suo entourage è pronto ad alleviargli la fatica per rendere meno dura e pesante la sua attività.
Ogni particolare viene studiato: si cerca di diminuire il peso delle maglie o addirittura dei caschi, numeri o borracce.
Grossa differenza esiste tra corse su pista e corse su strada: le corse su strada possono essere: in linea, a tappe ed a cronometro.
Nelle prime tutti i concorrenti partono insieme, compiono un percorso che può variare fra gli 80 ed i 300 chilometri, e vince chi arriva primo.
Le corse a tappe sono una serie di corse in linea, da tre a venticinque: vince il corridore che le ha compiute in minor tempo sommando i tempi di ogni tappa: può così avvenire che il vincitore assoluto non abbia vinto nemmeno una tappa. Nelle corse a cronometro i corridori partono uno ad uno,

distanziati di un certo numero di minuti, e conducono la loro gara isolatamente.
Praticamente sono le uniche corse che danno il vero valore di un corridore, perché nelle corse in linea a tappe, i campioni più forti sono generalmente aiutati da corridori minori, che fanno parte di una squadra comandata dai primi.
Questi gregari si rendono utili nei modi più vari: se il loro capo fora una gomma sostituiscono immediatamente la ruota danneggiata con una ruota della loro bicicletta e si fermano a riparare l' altra; se il caposquadra per una ragione qualsiasi rimane indietro, si fermano ad attenderlo e poi lo conducono all' inseguimento degli altri correndo a turno davanti a lui per "tagliargli l' aria".
È infatti assai diverso il correre da soli dal correre dietro un altro corridore o addirittura dietro un mezzo meccanico: in questo caso chi sta davanti affronta l' attrito dell' aria e rende più agevole la corsa a chi lo segue, senza contare che questi sente meno la fatica anche per una ragione psicologica avendo continuamente davanti a se la falsariga, per così dire, della velocità che deve seguire.
Supergiù la stessa ragione, insomma, per cui si fa un salto molto più alto se dobbiamo superare una cordicella tesa che non se saltiamo senza alcun segno.
Naturalmente i gregari, in questo modo, si estenuano e, ad un certo momento, devono praticamente abbandonare la corsa e rassegnarsi agli ultimi posti.
Le corse su pista possono essere di vario genere; le più importanti sono quelle di velocità, di inseguimento e dietro motori e di mezzofondo.
Assai popolare è divenuta anche la "americana" che, in genere, si corre a coppie.
I corridori si danno il cambio ad ogni giro: quello che non corre rimane in pista pedalando lentamente, l' altro, terminato il giro, si avvicina al compagno e gli da una spinta di avvio cedendogli così il posto.
Le corse di velocità avvengono in genere fra due soli corridori che partono insieme e compiono 3 giri di pista ma producono di solito il massimo sforzo negli ultimi duecento metri.
Nelle corse ad inseguimento gli avversari (due corridori o due squadre) partono dalle due estremità opposte della pista: vince chi al termine della corsa, che in genere è di 5 chilometri, si trova più avvantaggiato; la corsa però finisce prima del termine se un avversario riesce a raggiungere l' altro e superarlo.
Nelle corse di mezzofondo i corridori corrono dietro motociclette fornite posteriormente di un rullo al quale si può appoggiare la ruota della bicicletta.
In questo caso si possono raggiungere velocità che arrivano fino agli 80 chilometri orari.
Questo per quanto riguarda la parte tradizionale di questa attività sportiva, ovviamente con il passare del tempo le esigenze dei patiti di questo sport sono aumentate e sono così nate delle attività pur sempre di ciclismo ma che non hanno niente a che fare con la velocità o con l'infrangere un tempo record, ma riguardano sfide più "strane" come ad esempio scalare una montagna, passare sopra ad un ostacolo o fare una "corsa campestre" in bicicletta.
Stiamo parlando ad esempio di ciclo-cross, di mountan-bike o di bmx.
Per quanto riguarda il ciclo-cross si tratta semplicemente di una competizione che si svolge all' aria aperta su di un terreno come ad esempio un campo. Lo scopo è quello di completare un percorso prestabilito e segnato con degli opportuni segnali .
Lungo questo percorso si trovano degli ostacoli (simili a quelli che si trovano nei campi da motocross) che il ciclista non potrebbe superare stando seduto sulla sella .
Occorre quindi che l'atleta scenda dalla bicicletta e oltrepassi l'ostacolo con il proprio mezzo in spalla. Il più delle volte il percorso è volontariamente bagnato per formare del fango e rendere più ardua l'impresa di rimanere in equilibrio sul proprio mezzo.
Come attrezzi sportivi le biciclette si distinguono a seconda che debbano servire per corse su piste o corse su strada: le prime sono più leggere, non hanno freni e vi sono montati tubolari di minor peso; inoltre, un giro intero di pedale fa compiere alla bicicletta da dieci a undici metri, mentre le biciclette per corse su strada percorrono, con un giro di pedale, circa sette metri.
Mountain-Bike è una competizione che si svolge in alta montagna, per questo le Muontain-bike non sono delle normali biciclette da corsa ma hanno ruote più grosse e

più larghe del normale per avere maggior robustezza nel caso di buche o avvallamenti a cui una normale bicicletta non resisterebbe.
Le mountain-bike sono inoltre dotate di parecchi rapporti, soprattutto di quelli molto "corti" per permettere di inerpicarsi sui pendii più irti.
Veniamo ora a quello che a noi interessa maggiormente: le BMX.
Questo tipo di sport è nato in America non molto tempo fa prima come semplice divertimento (i piloti di queste biciclette si divertivano semplicemente a compiere evoluzioni in aria, salti, esercizi in equilibrio stando fermi sul proprio mezzo, ecc.) poi come vera e propria manifestazione sportiva in cui su di un percorso simile a quello del motocross gruppi di ciclisti gareggiavano per riuscire a compiere il percorso nel minor tempo possibile.
La possibilità di fare una gara di BMX vi è ora offerta AMIGA ESTATE.
Infatti con BMX-racing voi potrete gareggiare su di una bicicletta del tipo descritto prima su di un percorso ricco di cunette e salti e, purtroppo per voi, cosparso di ostacoli che voi dovrete abilmente evitare semplicemente schivandoli o, se possibile, saltandoli.
Quello che potete fare è questo: all'inizio la vostra bicicletta è ferma con il pilota pronto per partire. Spostando in avanti la leva del joystick partirete in avanti e la bicicletta seguirà esattamente i salti e le asperità che il percorso vi offre ma attenzione che alcuni salti saranno impossibili da affrontare soltanto prendendo velocità: quello che dovrete fare affrontando i salti più difficili sarà di premere il tasto del joystick con l'effetto che la bicicletta si impennerà e sarà più semplice affrontare l'ostacolo.

Avevamo poi già parlato di alcuni ostacoli posti sul percorso: sarà necessario schivarli tirando in alto o in basso la leva del joystick, ciò provocherà lo spostamento in alto o in basso sullo schermo (a sinistra o a destra dal punto di vista del ciclista) della bicicletta.
Vi preghiamo cortesemente ancora una volta di muovere la leva del joystick molto delicatamente per evitare delle brusche sterzate del piccolo pilota che potreste non riuscire a controllare o che potrebbero causarne addirittura la caduta.
Analogamente a prima si hanno a disposizione 3 ciclisti ed il punteggio è in funzione sia del tempo in cui il ciclista rimane in piedi (e quindi in gioco) sia degli ostacoli che riuscirete ad evitare.

FREESBY

Avrete forse notato, con tutto il rispetto permettendo, come i Californiani scombussolino un po' tutto quello che esiste da parecchi anni sotto forme già collaudate e conosciute per tradurlo in un gioco in cui lo spettacolo ed il "numero" fanno da protagonisti in tutto e per tutto.
Ecco allora che ancora una volta siamo nelle condizioni di presentarvi un gioco che già i nostri antenati e già gli uomini della pietra usavano e che qualche inventore Americano ha modificato per creare un divertimento al di fuori di ogni regola preesistente.
Ecco allora come, milioni di anni fa, l'uomo della pietra (ed ancora oggi tantissime tribù africane) usava il Boomerang come strumento di caccia per procurarsi il cibo.
Il Boomerang, come tutti sapete, è un oggetto di legno ricurvo fatto in modo che, se lanciato correttamente, ritorni nella posizione da cui è stato lanciato.
Per tantissimi anni questo strumento è servito come arma da caccia per procurarsi selvaggina e quindi esso è servito come strumento di sostentamento e non come mezzo di divertimento o di gioco.
La tecnologia è poi evoluta e armi di questo genere (ad esempio come arco, balestra, il boomerang stesso) sono risultate alquanto inefficaci e di conseguenza poco usate.
Per non parlare poi della difficoltà pratica di costruire un oggetto così delicato (sono necessari infatti degli ottimi artigiani per costruire oggetti così complicati e delicati).
Per non parlare poi della difficoltà di lanciare il boomerang (occorre infatti un certo gioco di polso, angolazione e velocità per fare in modo che l' oggetto ritorni nel punto in cui è stato lanciato).
Era naturale che questa idea venisse sfruttata per ricavarne un nuovo gioco più pratico, divertente e facilmente realizzabile economicamente.
Nacque così (guarda caso ancora in America!) il FREESBY che apparentemente non ha niente a che fare con il boomerang ma che ne sfrutta l'idea di fondo di qualcosa che ritorna dopo che è stata lanciata.
Il freesby è costituito da una superficie circolare di plastica con una bordatura nella parte inferiore.
Lanciando opportunamente questo disco si può proprio ottenere un effetto boomerang o, se si vuole, si possono ottenere degli strani effetti sfruttando il vento, se c'è, o le sue strane capacità di eseguire movimenti imprevedibili.
A questo punto la conclusione del discorso è scontata: ecco che i Californiani tirano fuori ancora la loro fervida fantasia per inventare un gioco con questo oggetto che da non poco tempo popola le spiagge della America dell' ovest.
AMIGA ESTATE vi offre anche la possibilità di potere giocare con il fresbee in una competizione molto particolare: lo scopo del gioco è quello di lanciare il più lontano possibile l'oggetto decidendo la angolazione e la forza con cui lanciarlo.
Nella parte alta dello schermo è poi presente un piccolo riquadro che riporta schematicamente la posizione del vostro freesby rispetto ad un oggetto che, se avete la fortuna di fare un buon tiro, avrete la possibilità di vedere (ed anche di ridere traducendo una frase su di un cartello che parla di un orso ...).
Per regolare la forza e la angolazione dovrete usare la leva del vostro joystick: in questo modo farete spostare una piccola barretta verticale che si trova su di un piccolo diagramma indicante nella parte sinistra la forza e sulla destra la angolazione.
"Cliccando" su determinate parti del diagramma si regoleranno i due parametri al fine di avere il tiro più potente ed efficace possibile.
Vi consigliamo vivamente di provare questi tiri nella parte dei giochi relativa alla pratica (agli esercizi) dal momento che il tiro in questo tipo di gioco non è del tutto semplice.

SCHEMA JOYSTICK
SKATING
SINISTRA
PATTINA
PATTINA
DESTRA
FIRE

SKATE

Cos' è uno skateboard?
È un attrezzo sportivo inventato negli Stati Uniti all' inizio degli anni '60 e che si è negli ultimi anni ampiamente diffuso anche in Europa incontrando un particolare favore anche tra i giovani ed i giovanissimi.
Moderno erede del monopattino o dei pattini a rotelle, è costruito da una tavola di legno, metallo o fibra di vetro montata su ruote; in equilibrio su questa tavola è possibile raggiungere elevate velocità e compiere difficili evoluzioni, regolando la direzione con l'inclinazione del corpo.
La rapida diffusione dello skateboard è dovuta anche alla sua economicità (l'attrezzo può essere realizzato anche dallo stesso praticante, pur non mancando modelli più soffisticati di elevato costo e prestazioni) e soprattutto al fatto che questo sport (o gioco) può essere praticato quasi ovunque, e in particolare sul cemento e sull'asfalto, il che lo rende un divertimento "urbano" per eccellenza ed alla portata di tutti.
È anche vero che questo divertimento è risultato talune volte pericoloso tanto da vietarne a volte l' uso sulle pubbliche vie.
Noi vogliamo darvi comunque la posibilità di usare lo skateboard in modo certamente più sicuro, magari seduti sulla comoda poltrona di casa vostra davanti al vostro computer.
Avete in questo caso a disposizione un giovane spericolato che si trova in una grossa "vasca" di cemento in cui può spostarsi sulla destra e sulla sinistra.
Lo scopo del gioco è ovviamente quello di rimanere in equilibrio sulla vostra piccola tavola il maggior tempo possibile, cercando di spostarvi non troppo velocemente da una parte all' altra della "vasca" spostando la leva del joystick a sinistra ed a destra.
Vi consigliamo vivamente di muovere il vostro piccolo uomo non troppo velocemente per evitare che esso cada ed ovviamente non vi consenta di utilizzarlo per incrementerte il vostro punteggio (vi ricordiamo che avete a disposizione solo 3 giocatori).
È inutile dire che anche questo gioco è consigliabile prima provarlo in esercizio scegliendo l'opportuna opzione al menu principale.

Anno II
Numero 5
Lire 15.000
AMIGA
MIA
DISK per AMIGA 500, 1000, e 2000
CREA-DISEGNI
SCENARI 3D
SPRITE EDITOR
STAMPA FONT
USA FONT
GRAFICA CREATIVA
GRUPPO LOGICA 2000
È IN EDICOLA
abcde